



Forum: Le coin des geeks

Topic: Nouvelle config.

Subject: Re: Nouvelle config.

Posté par: Bibi09

Contribution le : 11/2/2020 17:29:14

En effet, je n'avais pas vraiment pris en compte le travail supplémentaire des autres cœurs pourtant bien visible également sur ma capture d'écran. Cependant, même si cette partie est boostée avec un processeur plus performant, à quel point peut-elle avoir une incidence sur la fréquence du rendu ?

Tu peux avoir une partie de la tâche qui fonctionne sur plusieurs threads (le "bruit de fond"). Je pense notamment à recalculer les coordonnées des points sélectionnés et déplacés. Cela sera effectivement plus rapide de par le nombre de cœurs disponibles.

Par contre, l'envoi des données au GPU, passant par l'intermédiaire du driver vidéo ne pourra être réalisé que par un seul cœur. C'est inhérent à OpenGL sur lequel Blender se base pour le viewport.

Tu remarqueras que Blender rame tout autant si tu ne déplaces qu'un seul vertex sur un mesh de 1.5 millions de polygones.

D'après moi, mais ce n'est qu'un avis encore une fois et non une vérité absolue, il y a un souci sur la façon dont Blender est codé pour ce type de tâche. C'est comme s'ils mettaient à jour l'intégralité de la géométrie au lieu de modifier uniquement les points déplacés. Je n'ai pas regardé le code source pour en être sûr, ce serait chercher une aiguille dans une botte de foin...

Par ailleurs, il a été reconnu que Blender 2.80 était une régression au niveau des performances en édition par rapport à la 2.79. Cela est probablement dû à la refonte du moteur du viewport, passant d'OpenGL2 à OpenGL3.3. Je crois que la 2.81 a apporté un mieux, peut-être qu'ils vont continuer en ce sens.

Quoiqu'il en soit, on est encore très loin des performances de 3DSMax dans l'édition de géométrie lourde.

Pour résumer et reprendre ma conclusion précédente, et ça reste une intuition, le principal souci vient de Blender en lui-même qui tire trop sur la communication CPU-GPU.